

"MPEG Layer 3 ファイル"

MPEG Layer 3 ファイルの拡張子は、".mp3"です。進歩的なオーディオ圧縮のアルゴリズムを用いた mp3 ファイルは、ファイルサイズの小ささとオーディオのクオリティを両立しています。

MPEG 1 Layer 3 ファイルのオプションは以下の通りとなっています。

オプション	説明
"ファイル名称 (File Name)" ("ファイルの場所 (File Location)"セクション)	この欄には、ミックスダウン・ファイルに与える名称を入力します。
"パス (Path)" ("ファイルの場所 (File Location)"セクション)	ミックスダウンを保存する場所のパスを指定します。
"プロジェクトのオーディオフォルダを使用 (Use Project Audio Folder)" ("ファイルの場所 (File Location)"セクション)	このオプションをアクティブにした場合、ミックスダウン・ファイルは特定のパスにではなく、プロジェクトのオーディオ・フォルダに保存されます。
"ファイルフォーマット (File Format)"ポップアップ・メニュー ("ファイルフォーマット (File Format)"セクション)	このポップアップ・メニューから、書き出すフォーマットを選択してください。
"Bitレート (Bit Rate)"フェーダー ("ファイルフォーマット (File Format)"セクション)	このフェーダーを動かして mp3 ファイルのビットレートを設定することができます。ビットレートを高くするほどオーディオのクオリティは高くなる反面、ファイル・サイズが大きくなります。一般的にステレオ・オーディオの場合、"128 kBit/s"が「良好」なオーディオ・クオリティであると考えられています。フェーダーを動かすと、右側に示されるサンプルレート設定も変化することにもご注目ください。
"ID3タグを挿入 (Insert ID3 Tag)"オプション ("ファイルフォーマット (File Format)"セクション)	書き出すファイルに ID3 タグ情報を含ませるオプションです。
"ID3タグを編集 (Edit ID3 Tag)"ボタン ("ファイルフォーマット (File Format)"セクション)	これをクリックすると、ファイルに関する情報を入力する "ID3タグ (ID3 Tag)"ダイアログが現れます。この付加的情報はファイルにテキスト文字列として埋め込まれ、一般的 mp3 プレーヤーでの再生時にプレーヤーのディスプレイで表示されます。

オプション	説明
出力ポップアップ・メニュー ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	アクティブなプロジェクトで全ての出力バスとチャンネルをリストアップするメニューです。ミックスダウンするバスまたはチャンネルを選択してください。
"モノで書き出し (Mono Export)" ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	このオプションを選択すると、書き出されるオーディオはモノにミックスダウンされます。
"チャンネルを分割 (Split Channels)" ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	チャンネル全てを複数のモノ・ファイルとして書き出す場合には、このオプションを選択します。
"実時間で書き出し (Real-Time Export)" ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	このオプションを有効にすると、書き出しはリアルタイムで行われます。すなわち、実際に再生するのと同じ時間をかけて処理作業が行われます。VSTプラグインによっては、ミックスダウンの最中の更新を正しく行うためにこの時間が必要となります。お使いのプラグインにこのオプションが必要かどうか不明な場合、プラグイン・メーカーへお問い合わせください。このオプションを選択した場合、Cubase は書き出しの最中にオーディオを ControlRoom から再生します。
"表示を更新 (Update Display)" ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	このオプションを選択した場合、書き出しの最中にメーターが更新されます。たとえば、クリッピングのチェックに役立ちます。
"試聴時ボリューム (Audition Volume)"フェーダー ("オーディオエンジン出力 (Audio Engine Output)"セクション)	"表示を更新 (Update Display)"チェックボックスの下のフェーダーを使用して Control Room のボリュームを調整することができます。このフェーダーは Control Room がアクティブにされている場合にのみ有効です。
"書き出し後にダイアログを閉じる (Close dialog after export)"	このオプションを選択した場合、書き出し後にダイアログが閉じられます。選択しない場合、ダイアログは開いたままとなります。